ГЕРОИ III
МЕЧА И МАГИИ
ВОЗРОЖДЕНИЕ ЭРАФИИ

Перед вами – краткий обучающий курс по игре «Герои Меча и Магии III». Это руководство идеально подходит как для новичков в мире Героев, так и для тех, кто играл в предыдущие части и хочет узнать, что нового появилось в игре. Данное руководство разработано как вспомогательный документ, который вы можете читать по мере продвижения, и поэтому мы посоветовали бы вам распечатать его перед запуском игры. Наше обучение мы начнем с запуска игры.

Запустите игру, выбрав пункт «Играть» в меню автозапуска, дважды щелкнув по иконке «Герои III» на рабочем столе (если при установке вы выбрали эту возможность) или же выбрав «Герои III» из меню «Пуск» (Start). После просмотра вступительного ролика, выберите пункт «Новая игра», затем «Обучение». Тем самым вы, минуя экран выбора сценария, сразу загрузите карту для обучения.



Неделя 1, день 1

Первым, что вы увидите, будет главный экран игры. Здесь будет происходить большинство игровых событий. В основном окне показаны ваши герои и города. Карта мира находится в верхнем правом углу экрана, здесь показано все игровое поле. Заметьте, что большая часть карты мира черного цвета - это неисследованная территория. Чтобы узнать, что там, в нее необходимо отправить вашего героя. Подробное описание остальных клавиш и панелей под картой мира будет представлено позже.

Ваш первый герой, лорд Хаарт, должен быть уже выбран (он сидит на своем коне и ждет указаний). Первое, что ему необходимо сделать - посетить город. Для этого переместите курсор на вход в город (между двумя флажками).

Заметьте, что лошадка-курсор встала на дыбы. Это означает, что ваш герой может совершить какое-либо действие в этом месте. Одновременно, внизу экрана, в строке подсказки, появится краткое описание места (строка подсказки присутствует практически на всех экранах игры и предоставляет полезные сведения, зависящие от ситуации и выбранного экрана). После того, как вы щелкнете по городу, появится несколько зеленых стрелок, отмечающих путь, по которому будет двигаться ваш герой, для того чтобы достичь пункта назначения - точки, отмеченной зеленым крестиком.

Щелкните еще раз по тому же самому месту, и ваш герой пойдет в город. Чтобы в будущем проделывать всю операцию быстрее, щелкните дважды по нужному вам месту - первый щелчок указывает место, второй отправляет туда героя. Когда герой достигнет входа в город, главный экран сменится на экран города.



Экран города

Город, в который вы вошли, является Замком. Всего в игре «Герои III» есть восемь различных типов городов, в каждом из которых есть уникальные существа и постройки. Большая часть экрана города занята видом на город. Все новые постройки или их улучшенные версии будут появляться именно здесь. Как видите, несколько построек уже возведено. Информация об этом городе, включающая прибыль (за день) и количество солдат, которых здесь можно обучить (за неделю), показана внизу слева. Справа от информации по городу расположены два ряда квадратов. В верхнем показаны солдаты, находящиеся в составе городского гарнизона, в нижнем — армия героя, посещающего город (гостя).

Первое, что вам надо построить — Форт. Для этого щелкните по большему зданию (Ратуша), находящихся в левой части экрана, чтобы перейти в экран построек. Отсюда вы управляете всеми своими строительными работами. Здесь вы увидите изображения различных зданий. Названия тех, которые вы можете построить в данный момент, отмечены зеленым цветом. Названия зданий, постройка которых возможна в будущем, отмечены красным. Серым цветом отмечены названия зданий, постройка которых запрещена или невозможна. Названия уже построенных зданий, которые нельзя более улучшить или надстроить, отмечены желтым цветом.

Щелкните по изображению Форта. Появится описание его функций, а также ресурсов, необходимых для его постройки. Щелкните по кнопке "Возвести" (она находится в нижней левой части всплывающего меню) и Форт будет возведен.

Теперь, когда у вас есть Форт, щелкните по нему, чтобы просмотреть экран войск. Здесь показана информация по всем семи видам воинов, которых можно получить в этом городе. Если какие-то из построек, производящих воинов, уже возведены в вашем городе, то вы увидите, сколько воинов сейчас можно в них нанять. Сейчас вы можете посмотреть запас воинов в Караулке, Башне стрелков и Казармах - другие здания еще не построены. Щелкните на кнопке «Выйти» (в нижней правой части экрана), чтобы вернуться на экран города.

Круглая башня в правой части экрана - Гильдия магов. Здесь герои изучают заклинания, которые затем применяют во время своих приключений. Щелкните по гильдии, затем купите Волшебную книгу. Так как лорд Хаарт - рыцарь, то в начале игры у него нет этой книги. После того, как вы купите книгу, появится экран Гильдии магов. Заклинания, предлагаемые гильдией, находятся в свитках на полках. Щелкнув левой или правой клавишей мыши по любому из свитков, вы сможете ознакомиться с описанием заклинания. Когда вы будете готовы покинуть Гильдию магов, щелкните на кнопке «Выйти» (в нижней правой части экрана).

В начале игры у вашего героя есть небольшая армия, однако при первой же возможности вам необходимо нанять еще солдат. На холме, который находится на заднем плане города, вы увидите три башни. Щелкните по центральной башне. Появится окно "Нанять копейщиков". Передвигая, ползунок, вы можете указать количество солдат, которое вы хотите нанять - их общая стоимость будет указана справа.

Вы сможете быстро набрать солдат, используя кнопку «Максимум» (четыре стрелки вверх). Это позволит вам автоматически определить максимальное число солдат, которое вы можете набрать в этом городе на данный момент. Щелкните по кнопке «Максимум», затем по кнопке «Нанять», которая находится внизу по центру

окна. В гарнизоне города появятся изображения копейщиков. Две оставшиеся башни позволят вам набрать мечников и стрелков. Используя кнопку «Максимум», наймите этих воинов.

Теперь, когда вы набрали солдат, вам необходимо перевести их в свою армию. Для этого сначала щелкните по тому отряду, который вы хотите перевести в свое войско, затем щелкните по пустому квадрату в ряду, который показывает состав вашей армии (нижний ряд). Вы также можете объединить или перераспределить отряды вашей армии. Например, если вы щелкнете по копейщикам, которых вы только что приобрели, а затем по тем копейщикам, которые уже были в отряде лорда Хаарта, то они объединятся в более крупную группу. Теперь щелкните по новоприобретенным мечникам, а затем по копейщикам, которые находятся в вашей армии. Как видите, они не объединились, а поменялись местами. Можете поэкспериментировать с перестановками войск, но в конце обязательно переведите все отряды в состав армии лорда Хаарта. После этого выйдите из экрана города, щелкнув по кнопке «Выйти» (в нижней правой части экрана).

К востоку от вашего Замка вы увидите лесопилку. Щелкните один раз по входу в лесопилку, затем еще раз, чтобы ваш герой продвинулся в ее направлении. Когда ваш герой доедет до нее, лесопилка автоматически перейдет в ваше подчинение. При этом над ней появится красный флаг (красный - цвет вашего королевства), а на экране вы увидите сообщение о производственной мощности этой лесопилки. Как вы вскоре узнаете, многие объекты в «Героях III» могут быть захвачены или подчинены вам.

Заметьте, что по мере продвижения вашего героя в сторону лесопилки часть темного тумана, который скрывал местность, исчезла. К юго-востоку от лесопилки находится рудная шахта. Древесина и руда являются основными ресурсами, необходимыми вам для постройки практически всех зданий в городе, поэтому вам необходимо захватить их источники в самом начале игры. Сейчас же отправляйте своего героя на захват шахты.

Отлично. Теперь у вашего королевства есть древесина и руда. Немного западнее вы увидите ларец с сокровищами. Чтобы отправить туда лорда Хаарта, щелкните дважды по ларцу, и Хаарт автоматически возьмет все сокровища, как только доберется до него. Иногда в этих сундуках вы обнаружите магические вещи или артефакты. В большинстве же случаев там будет золото, и вам предложат либо оставить его для себя, либо раздать его своим крестьянам в обмен на очки опыта. Выберите второй вариант, потому что этого будет достаточно, чтобы ваш герой перешел на следующий уровень!

Поздравляем, лорд Хаарт теперь обладает достаточным опытом, чтобы перейти на второй уровень. Когда герой переходит на следующий уровень своих возможностей, происходит две вещи. Во-первых, один из его основных навыков (Атака, Защита, Сила магии или Знания) увеличивается на 1 единицу. Во-вторых, герою предлагается изучить один из двух вторичных навыков на выбор. Герой сможет либо улучшить навык, которым он уже обладает, либо изучить новый. Щелкнув правой кнопкой мыши по иконке навыка, вы сможете просмотреть его описание. Просмотрите оба навыка и выберите тот, который вам больше нравиться.

Пожалуй, на первый день этого достаточно. Непосредственно под картой мира находятся несколько клавиш, на одной из которых изображены песочные часы. Чтобы закончить текущий ход, щелкните по этой кнопке. Ваш противник (противники) сделают свой ход, после чего начнется новый день (ход).

Неделя 1, день 2

Первое, что вам надо сделать - улучшить свой город, поэтому вам необходимо вернуться в него. В городе щелкните по Ратуше и постройте Башню грифонов. Наймите всех грифонов, доступных на данный момент, и прибавьте их к армии лорда Хаарта так же, как и предыдущие отряды, после чего выйдите из экрана города.

Теперь, когда вы вернулись в главный экран, вам, скорее всего, придется лучше исследовать окрестности. Отправьте вашего героя на восток, мимо лесопилки и шахты. Вскоре вы увидите водопад, украшенный каменной головой. Это Фонтан молодости. Обязательно посетите его. Фонтан молодости - это одно из многих мест, которые могут поднять мораль или удачу вашей армии, или увеличить ваш ежедневный запас движения в течение одного дня или даже целой недели. Эти объекты нельзя подчинить, как, например, шахты, и поэтому ими может воспользоваться каждый. Эффекты поднятия морали или удачливости обычно длятся до ближайшей битвы, поэтому нет смысла посещать эти места несколько раз подряд, пока действие эффекта не закончилось. После посещения Фонтана завершите свой ход.

Неделя 1, день 3

Нет нужды постоянно отправлять вашего героя в город, чтобы увидеть экран города. Прокрутите основное окно, пока не увидите свой Замок. Чтобы прокрутить окно, переместите курсор к краю экрана – окно начнет перемещаться по карте. Чтобы остановить прокрутку, отодвиньте курсор от края карты. Затем наведите курсор на Замок. Над входом в Замок курсор сменится на маленькую иконку, изображающую замок. Щелкните по Замку один раз, чтобы выбрать его, а затем еще раз, чтобы перейти в экран города.

Пользуясь меню Ратуши, возведите Кузницу. Кузницы используются для постройки военной техники. Палатки первой помощи позволяют лечить раненых прямо во время боя, Обозы с боеприпасами дают вашим стрелковым отрядам неограниченное количество зарядов, стрел и т.д., Баллисты могут быть использованы как для нападения, так и для защиты. Кузница Замка позволяет вам строить баллисты. Так как сейчас в городе нет героя, то баллисту можно пока не покупать. Давайте покинем город и вернемся к нашему герою.

Сразу под картой мира вы увидите портрет вашего героя, лорда Хаарта. Щелкните по портрету, чтобы выбрать героя. При этом экран переместится так, что ваш герой окажется посередине основного окна. Продолжайте двигаться на восток и со временем вы увидите Башню грифонов, которая очень похожа на ту, которую вы только что построили у себя в городе. Сходство не только внешнее - каждую неделю здесь, как и у вас в городе, появляются новые грифоны, и вы можете нанять их. Зайдите в Башню и купите всех грифонов, имеющихся в ней на данный момент. Они будут автоматически присоединены к вашей армии.

Как вы уже заметили, над Башней грифонов теперь реет ваш флаг. Каждое жилище существ, которое есть у вас в городе, вы можете встретить на карте как отдельно стоящее строение. Подчинив себе эти строения, вы увеличиваете количество существ, которое будет прибавляться с каждой новой неделей в таких же зданиях в вашем Замке. После того, как вы приобретете грифонов, продолжайте свой путь по дороге и направляйтесь на юго-восток, через проход в горах. Впереди вы увидите большой камень в форме черепа - это Подземные врата. Чтобы

ознакомиться с одним из новейших элементов «Героев III» - подземным миром, войдите в них!

Итак, вы попали в подземный мир. Управление картой, героями и все остальные принципы здесь идентичны управлению наземным миром. Если в рамках игры, в которую вы играете, предусмотрены наземный и подземный миры, то вы можете переключиться от просмотра одного к другому, используя кнопку “Обзор верхнего/подземного мира”, которая находится в правой части экрана. Это правая кнопка в верхнем ряду под картой мира. Переход из одного мира в другой обычно осуществляется при помощи Подземных врат, однако, во время игры вы наверняка столкнетесь и с другими способами перемещения.

К западу от вас находится артефакт - Боевой цеп гнолла. Он даст вам дополнительную силу во время боя, поэтому вам нужно срочно овладеть им. Да, он охраняется, но схватка будет легкой.



Экран боя

Началась битва, и вы переходите в экран боя. Ваш герой со своей армией расположен в левой части экрана. Во время любого сражения слева будут находиться атакующие. Защищающиеся, или защитники, расположены в правой части экрана. Более детальное описание сражений представлено в файле справки, а для этой простой схватки мы просто пройдемся по основным пунктам.

Сражение происходит в пошаговом режиме. Порядок, в котором отряды совершают ходы, определяется скоростью их передвижения. Так как грифоны – самые быстрые воины в вашей армии, то им и предоставляется право первого хода. Это можно определить по тому, что они выделены желтым контуром.

Затененная часть поля вокруг ваших грифонов показывает расстояние, на которое они могут переместиться за один ход. Подвигайте курсором по полю, и проследите

за тем, как он изменяется. Если курсор наведен на затененную часть поля, то он сменяется на иконку “Лететь“ (или “Идти” для нелетающих отрядов). Это означает, что вы можете передвинуть ваших грифонов на выбранное вами место. Щелкните как можно ближе к противнику в пределах затененной зоны.

Если у ваших грифонов (или любого другого отряда) высокая мораль, то это значит, что сразу после перемещения они могут сделать еще один ход. Если это так, то постарайтесь подвинуть грифонов как можно ближе к противнику, чтобы они смогли атаковать его.

Как только отряды противников окажутся рядом друг с другом, они смогут атаковать. Если вы наведете курсор на границу между клетками там, где стоит отряд противника и где стоит или будет стоять ваш отряд, то вы заметите, что противник будет выделен синим контуром, а сам курсор превратится в меч. То направление, куда указывает меч, и будет направлением вашей атаки.

Когда наступит ход ваших стрелков, не передвигайте их. Вместо этого наведите курсор на одного из ваших врагов и щелкните. Нет надобности передвигать отряды, обладающие дальнобойными видами оружия, для атаки. Более того, если перед вашим стрелком стоит противник, то вы не сможете стрелять. Продолжайте ходить, атаковать и стрелять до тех пор, пока все гноллы не будут убиты. Вы выиграли свое первое сражение!

После каждого боя вы увидите экран результатов сражения. На этом экране показаны потери обеих сторон и информация о том, сколько очков опыта получил ваш герой, если вы победили. Щелкните по кнопке с “галочкой”, чтобы выйти из этого экрана. После этого вам покажут артефакт, который вы только что отбили у гноллов. Он будет автоматически прибавлен к снаряжению вашего героя. Герой сможет использовать его, если у него достаточно для этого места (детальная информация по снаряжению героев представлена в файле справки). Вы можете щелкнуть по изображению артефакта, чтобы просмотреть информацию о нем. Если после сражения ваш герой получил достаточно опыта для перехода на следующий уровень, то будет показано окно увеличения уровня. Оно похоже на окно, которое вы видели, когда распределили золото из сундука во время первого дня.

Что ж, за этот день вы многому научились. На этом мы предлагаем вам закончить ход.

Неделя 1, день 4

Давайте вернемся в ваш город. Сейчас вы под землей и поэтому не можете видеть сам город. Вы сможете просмотреть экран города, щелкнув по его изображению, которое находится в правой части экрана, так же как вы сделали, когда выбирали героя. Щелкнув первый раз по кнопке города, вы переместите экран в ту местность, где он находится. Щелкнув второй раз, вы откроете экран города, что мы и предлагаем вам сделать.

Все характеристики отрядов в «Героях III» могут быть улучшены, однако чтобы сделать это, вам необходимо усовершенствовать строения, в которых вы их набираете. Пользуясь экраном построек, модернизируйте Караулку. После того, как улучшение будет закончено, щелкните по зданию Таверны, которое находится неподалеку от Ратуши. В Таверне вы можете нанять новых героев. В любой момент времени у вас есть выбор из двух героев. Сейчас вам доступны два героя клерика. Наведите курсор на портрет героя, затем нажмите и держите правую кнопку мыши, чтобы просмотреть информацию о нем. Просмотрите информацию об обоих и

наймите того, который вам больше нравится, щелкнув по кнопке «Нанять». Герой появится на экране города в ряду «героя-гостя».

Щелкните по портрету клерика, затем по квадрату, который находится над ним. Заметьте, что теперь герой и его армия перешли в гарнизон города. Вы можете поставить героя в гарнизон любого города, тогда в случае нападения на город герой и его армия будут отражать атаку, защищенные возведенными в городе укреплениями. Кроме того, если вы переведете героя в гарнизон, то вы сможете нанять или ввести в город еще одного героя. Переведите своего героя в действующую армию. Для этого щелкните по его портрету, а затем по квадрату под ним. Как и в прошлый раз, вся армия будет переведена в ряд “героя-гостя”.

Так как вы возвели улучшенную Караулку, то было бы неплохо улучшить копейщиков вашего клерика. Щелкните дважды по копейщикам, чтобы вывести на экран окно с информацией о них, затем щелкните по кнопке «Улучшить». Вы увидите стоимость модернизации. Щелкните по кнопке “OK”, чтобы произвести улучшение. Все ваши копейщики станут алебардщиками.

Давайте не будет забывать лорда Хаарта и покинем город, чтобы вернуться к нему. Заметьте, что портрет героя клерика добавился в колонку портретов героев в правой части экрана. Над кнопкой «Конец хода» находится кнопка «Следующий герой», которую вы можете использовать для перехода между героями. Каждый раз, когда вы будете щелкать по ней, ваш экран будет перемещаться к другим героям, у которых еще остался запас движения, в соответствии с порядком их расположения в колонке. Щелкайте по кнопке, пока не выберете лорда Хаарта.

Переместите лорда Хаарта к указателю и сделайте так, как там написано. После того, как вы подчините себе все четыре шахты, продолжайте двигаться в юго-западном направлении, насколько это возможно. Если вы попытаетесь продвинуться дальше, чем вам позволяет запас движения на этот ход, то стрелки и крестик в конце пути будут не зеленого, а коричневого цвета. Коричневые стрелки означают, что ваш герой сможет двигаться в указанном направлении, но только во время следующих ходов. Так как ваш запас движения исчерпан, вам следует завершить свой ход.

Неделя 1, день 5

Заметьте, что путь движения вашего героя от предыдущего хода остался, но теперь стрелки не коричневого, а зеленого цвета. Это означает, что вы сможете пройти весь путь во время этого хода. Для перемещения своего героя-рыцаря вы можете воспользоваться кнопкой «Переместить героя» - она находится в правой части экрана. Щелкните по ней, чтобы закончить все перемещения, оставшиеся с прошлого хода, а затем продолжайте свой путь на северо-запад, к Подземным вратам.

Оказывается, что вы прошли под дном океана! Но не стоит расслабляться - здесь полно демонов и дьяволов, живущих в Инферно. Хорошо, что здесь есть дорога, так как лава замедляет продвижение всех героев и отрядов, для которых Инферно не является домом. К пересеченным типам местности также относятся каменистая полупустыня, пустыня, болото и заснеженные земли.

На юго-западе вы найдете Мастерскую боевых машин. Она выполняет все функции Кузницы, которая есть у вас в городе, но с одним исключением - вы можете приобрести все виды военной техники. Сейчас вам необходимо приобрести здесь Баллисту.

Ваши дела идут неплохо, но и день подходит к концу - пора закончить свой ход.

Неделя 1, день 6

Продолжайте двигаться по дороге до Звездной оси. После посещения этого строения навык Силы магии вашего героя увеличится на 1 единицу. Подобно тому, как некоторые специальные места и предметы улучшают удачу и поднимают мораль вашей армии, другие места улучшают основные навыки вашего героя или обучают его новым навыкам, как если бы он перешел на новый уровень. Эффект от посещения такого места остается до конца игры. Как правило, любое количество героев может посетить эти места, однако улучшение навыков происходит только один раз для каждого героя.

Далее по дороге вы встретите Инферно. Наличие цитадели указывает на то, что у города есть минимальные укрепления, поэтому ваш визит в Мастерскую боевых машин оказывается своевременным. По мере вашего продвижения к вам присоединятся несколько архангелов, после чего вам надо напасть на город. Для этого наведите курсор на вход в город. Как вы увидите, вместо иконки, изображающей лошадь, он сменится на иконку-меч - это говорит о том, что сейчас начнется сражение.



Экран боя – осада

В этом сражении отряды противника будут значительно сильнее, но для вас они не должны представлять значительной проблемы. Так как противник находится за стенами своего замка, то вам придется разрушить их при помощи катапульты. Однако баллиста и ваши стрелки могут стрелять поверх стен, а грифоны и архангелы могут перелететь через стены, чтобы атаковать противника. Когда ваша катапульта пробьет брешь в стене, или когда противник выйдет из города через ворота, ваши пешие воины также смогут вступить в сражение.

Во время каждого своего хода ваш герой может использовать различные заклинания, до тех пор, пока не иссякнут баллы заклинаний. Чтобы использовать заклинание щелкните по кнопке «Направить заклинание», расположенной в нижней части экрана. При этом откроется Волшебная книга. Выберите нужное заклинание и наведите курсор на отряд, на котором вы хотите его использовать. Заклинания бывают разные: одни прибавляют силы и улучшают защиту — их следует использовать на собственных отрядах, другие наносят вред и используются против отрядов врага. Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши по любому из доступных вам заклинаний и просмотреть его описание.

Ведите бой до победы. Если же вы все-таки проиграли, то загрузите файл «Автосохранение», закончите ход и попробуйте, наконец, выиграть эту битву.

Да, битва была просто эпическая, и лорд Хаарт набрал опыта для перехода еще на два уровня. Выберите те навыки, которые вы хотели бы развить и войдите в только что завоеванный город.



Это экран Инферно. Несмотря на другой внешний вид, строительство новых зданий и набор отрядов производится в том же порядке, как и в вашем первом городе. Щелкните по Ратуше (на холме в левой части экрана) и постройте Инкубатор. Эта постройка - одно из многих дополнений к генераторам существ, которые можно построить в «Героях III». В каждом городе может быть одно или два подобных строения, возведя которые, вы увеличите продуктивность того генератора существ, к которому они относятся. К подобным строениям также относятся Склады ресурсов, которые являются дополнением Рынка и позволяют вам получать дополнительные ресурсы для вашего королевства.

Переключитесь на Замок, щелкнув по изображению города в правой части экрана (внизу). Эти кнопки выполняют те же функции, что и кнопки с изображением городов на главном экране. Щелкните по Ратуше и купите там здание Магистрата. Заметьте,

что здание Ратуши теперь сменилось на здание Магистрата. В «Героях II» вам надо было построить замок, чтобы увеличить доходы города. В «Героях III» доходы города зависят от главного здания, которым в начале игры является Ратуша. При перестройке Ратуши в Магистрат доходы вашего города удваиваются. Позже вы сможете перестроить Магистрат в Капитолий, который также удвоит доход вашего города.

Выйдите из экрана города и завершите свой ход.

Неделя 1, день 7

Вернитесь в Инферно и оттуда ведите вашего рыцаря по дороге на северо-восток, пока он не достигнет Верфи. Не все города в «Героях III» могут иметь Верфи, и поэтому вам часто придется искать их самостоятельно. Верфи можно подчинить себе, что позволяет вам строить корабли, не посылая каждый раз героя на Верфь. Посетите Верфь, чтобы подчинить ее себе, затем купите корабль и направьте рыцаря на него. Заметьте, что курсор сменился на иконку, изображающую корабль, которая означает, что ваш герой взойдет на борт корабля. Каждый раз, когда герой поднимается на корабль или сходит с него, оставшийся запас движения этого героя будет утрачен.

Вернитесь в Инферно и используйте экран Ратуши, чтобы построить Облака серы. В каждом городе можно построить, по крайней мере, одно специальное сооружение. Эти сооружения обычно увеличивают удачу или поднимают боевой дух героев в гарнизоне города, или улучшают навыки героев, находящихся в гарнизоне города. Щелкнув правой кнопкой мыши по любому зданию, вы сможете просмотреть всю информацию о нем и тех преимуществах, которые это сооружение предоставляет.

Построив Облака серы, завершите свой ход.

Неделя 2, день 1

С началом новой недели все жилища существ в городах и на карте получают пополнения. Так как лорд Хаарт уже на корабле, то уйдет много времени, чтобы вернуть его в город и набрать дополнительные отряды. Вам необходимо нанять нового героя, чтобы тот привел к нему эти подкрепления. Вернитесь на экран Инферно и постройте там Таверну. Войдите в Таверну и наймите героя-еретика. Когда этот герой появится на экране города, наймите всех бесов, которые есть на данный момент в городе и присоедините их к армии еретика, после чего выйдите из города.

Еретик должен уже быть выбран. Направьте его на корабль. Курсор сменится на две стрелки, указывающие в разных направлениях. Это означает, что герои могут обменяться отрядами. Более детальное описание экрана обмена представлено в файле справки, но все, что вам нужно сделать сейчас — это перевести бесов из армии еретика (слева) в армию лорда Хаарта (справа). Здесь предметы и отряды передвигают так же, как и на экране города. Щелкните по бесам, затем по свободному месту в армии лорда Хаарта. Закончив перестановку, выйдите из этого экрана.

Используйте кнопку “Следующий герой”, чтобы выбрать вашего рыцаря. Управление кораблем идентично тому, как вы управляете героем на земле. Курсор изменит свой вид, если вы наведете его на места или объекты, которые можно посетить. Курсор сменяется на якорь в тех местах берега, где ваш герой может

покинуть корабль. Отправляйтесь на восток, в сторону зеленого острова, на который вам необходимо высадиться.

Завершите ход, так как, сойдя с корабля, вы использовали весь оставшийся запас движения вашего рыцаря.

Неделя 2, день 2

Осталась еще одно сражение - битва с вражеским героем! Вскоре вы встретите Чарну, рыцаря Смерти из Некрополя. Сейчас она вдалеке от своего дома, с маленькой армией, и вы сможете с легкостью победить ее. Проведите сражение, после которого продолжайте исследовать остров.

Победив Чарну, вы сможете посетить Обелиск, который она охраняла. Каждый раз при посещении обелисков вы будите переходить на экран карты-головоломки. При посещении новых обелисков, части головоломки будут проявляться. В этой головоломке вам показано местоположение Грааля - предмета, который стоит искать во время любой игры, так как он даст вам существенные преимущества над вашими врагами. Сейчас вам будет показана вся головоломка, так как в этой игре есть только один обелиск. Узнаете ли вы место, отмеченное крестиком на карте? Ну, конечно же - это совсем недалеко от вашего Замка. Давайте выйдем из этого экрана и вернемся туда.

Выберите вашего героя клерика и переведите его так, чтобы он оказался между двумя большими пнями, к юго-востоку от Замка. Это то самое место, которое вы должны раскопать и убедиться, что Грааль действительно находится там (иногда указания карты о местонахождении Грааля не совсем точны, так как ландшафт мог измениться со времен захоронения Грааля и составления карты). Чтобы выкопать Грааль, вашему герою потребуется целый день, поэтому ему придется провести здесь ночь и приступить к раскопкам утром.

Завершите ход.

Неделя 2, день 3

Выберите героя клерика. Нажмите клавишу D, чтобы начать раскопки в поисках Грааля.

Поздравляем! Вам следует отвезти его в город, но так как вы потратили целый день, выкапывая Грааль, то вам придется провести здесь еще одну ночь.

Завершите ход.

Неделя 2, день 4

Выберите героя клерика и отправьте его назад в Замок. Щелкните на Ратуше - вас спросят, желаете ли вы, чтобы Грааль остался в этом городе навсегда. Ответьте “Да”. В каждой игре существует только по одному Граалю. Это означает, что только один город сможет получить преимущества от владения Граалем. Также, постройка, которую можно возвести, получив Грааль, является неотъемлемым элементом города, поэтому не позволяйте противнику захватить этот город, иначе к нему перейдут все преимущества Грааля!

Построив Колосса, вы выиграли игру. Когда вы выйдете из экрана города, вы увидите сумму баллов, набранных за время игры, а пока щелкните правой кнопкой мыши по Колоссу, чтобы просмотреть преимущества, которые он вам предоставляет. Итак, как вы убедились, время и усилия, потраченные на розыски и доставку Грааля,

стоили того! Это не только значительно увеличивает ваш доход и количество новых отрядов за неделю, но также каждый город получает уникальную награду за то, что он становится “Домом Грааля”.

Поздравляем! Вы завершили учебную игру «Героев Меча и Магии III». Теперь вы можете более подробно ознакомиться с игрой, прочитав файл справки, сразу сыграть одиночный сценарий, или начать одну из кампаний. Удачи!

© 2002 The 3DO Company. Все права защищены. 3DO, Heroes of Might and Magic, Heroes, Armageddon's Blade, Shadow of Death, GameUpdate, New World Computing и их соответствующие логотипы являются зарегистрированными торговыми знаками The 3DO Company в США и других странах. Все другие торговые знаки принадлежат их соответствующим владельцам. New World Computing является подразделением The 3DO Company.
© 2003 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией <Бука>. Защиту авторских прав компании <Бука> на территории России осуществляет ассоциация <Русский щит> (rshield@aha.ru)